



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Anjing dan kucing merupakan hewan yang umum dijadikan hewan peliharaan. Akan tetapi, masih sering ditemukan anjing dan kucing yang berkeliaran di jalanan terutama di daerah Jakarta. Faktanya, anjing dan kucing liar dapat menularkan penyakit yang berbahaya bagi manusia hingga mengancam nyawa. Sehingga, dibentuklah tempat penampungan hewan bertujuan untuk menampung dan membantu hewan liar bertemu dengan pemilik barunya. Salah satu tempat penampungan hewan berlokasi di Jakarta bernama Pejaten Shelter dibangun oleh dr. Susana dan telah menampung lebih dari 1800 hewan liar. Berdasarkan jumlah tersebut, tentunya dibutuhkan biaya untuk memberi makan hewan yang diperoleh oleh dr. Susana melalui donasi. Namun, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, dr. Susana menyatakan bahwa donasi yang diterima tidak akan pernah mencukupi kebutuhan *shelter*. Sayangnya, berdasarkan survey yang dilakukan terhadap warga Jakarta, mayoritas menyatakan bahwa mereka tidak mengetahui apa itu Pejaten Shelter.

Oleh karena itu, dibutuhkan media informasi untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap Pejaten Shelter. Menurut Kavanagh, motivasi berdonasi dapat dibangun dengan memanfaatkan *storytelling* untuk membangun emosi yang mendalam. Hal tersebut didukung dengan Rokimas selaku CEO dari TouchTen Games yang menyatakan bahwa pendekatan *storytelling* kesejahteraan dengan media gim dinilai efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap Pejaten Shelter. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh MMA pada tahun 2019 menyatakan bahwa Indonesia menyumbang market gim ponsel yang sangat besar serta data demografis pemain gim paling banyak berada pada umur 16 sampai 34 tahun, Kuesioner disebarakan kepada target perancangan dan mayoritas responden menyatakan bahwa mereka lebih sering bermain gim pada ponsel

Untuk itu, penulis merancang media informasi interaktif *storytelling* dalam bentuk gim ponsel. Gim yang dirancang berjudul Ami: Way Home dengan model *freemium game* dan *genre* petualangan. Hal tersebut didasari oleh riset yang dilakukan penulis mengenai preferensi gim kepada target pengguna. Penulis menggunakan metode perancangan menurut Fullerton (2019). Kemudian penulis menguji coba hasil perancangan kepada target pengguna pada *alpha test* dan *beta test*. Secara keseluruhan, peserta memberikan tanggapan yang sangat positif mengenai cerita, karakter, *evironment*, *gameplay*, serta tujuan dari gim. Gim dirasa memiliki cerita yang menarik, visual yang nyaman dilihat, permainan yang mudah dipahami, serta dapat membantu meningkatkan donasi kepada Pejabat Shelter. Penggunaan *storytelling* untuk membangun motivasi pengguna melakukan donasi juga terbukti efektif.

5.2 Saran

Penulis mendapatkan saran melalui hasil uji coba yang menarik dan berguna untuk perancangan kedepannya.

- 1) Menambahkan pendalaman cerita pada pembangunan karakter. Memperdalam hubungan karakter Ami dengan karakter manusia serta menambahkan cerita lanjutan Ami dengan pemiliknya untuk menjelaskan latar belakang cerita Ami.
- 2) Menambahkan *arc* yang menyajikan cerita mengenai perjalanan karakter lain hingga sampai ke taman. *Arc* dibagi-bagi menyesuaikan dengan jumlah karakter yang ada dalam gim.
- 3) Menambahkan petunjuk pada bagian mencari kalung dalam gim.
- 4) Menambahkan opsi untuk adopsi hewan dalam gim.

Penulis memberikan saran untuk peneliti lainnya yang ingin melakukan perancangan dengan topik atau *output* serupa.

- 1) Riset perlu dilakukan kepada pihak target dan masalah secara mendalam untuk mendapatkan wawasan pengguna dan masalah yang

baik. Hal ini untuk membantu menemukan *output* yang sesuai dengan target perancangan.

- 2) Perancangan perlu untuk selalu mempertahankan pola pikir yang berpusat kepada target pengguna agar perancangan menjadi akurat dan mudah untuk diterima target pengguna.
- 3) Evaluasi yang diberikan oleh peserta *playtesting* merupakan kesempatan yang baik untuk memperbaiki perancangan. Tujuannya agar perancangan sesuai dengan target pengguna dan diterima dengan baik.
- 4) Mempertimbangkan solusi untuk *shelter* lainnya dengan masalah yang sama namun namanya kurang terdengar.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA